

보도자료

알렉스 베르하스트, 《이루지 못한 미래의 아카이브The Archive or Unattainable Future》

알렉스 베르하스트

이루지 못한 미래의 아카이브

2022. 06. 08 (수) - 2022. 07. 31 (일)

- 미디어아트 부문의 최고의 영예인 아르스 일렉트로니카의 골든 니카를 수상한 벨기에 출생 영화감독 및 멀티미디어 예술가 알렉스 베르하스트의 첫 국내 및 아시아 개인전
- 작가가 지난 3년 동안 제작한 신작: 60개 채널 인터랙티브 영상 설치 <아키비스트>와 유토피아적 사고에 대한 철학적 고찰을 담은 비디오게임 <애드 호미넴>은 인터랙티브 공상과학으로서, 유희적인 영화적 풍경을 자아낸다.
- 다양한 공공 아카이브의 이미지들을 채취한 60개 인터랙티브 영상 설치 <아키비스트>를 통해 지속적으로 반복되는 과거의 미래적 이미지를 담다.
- 유토피아적 사고에 대한 철학적 고찰을 담은 비디오게임 <애드 호미넴>에서 관객은 직접 “변화”를 플레이하며, 게임으로써 확장된 영화를, 그리고 영화적 문법으로써 확장된 게임의 영역을 체험할 수 있다.
- 약 670억 권의 서적, 위키피디아 및 인터넷에 게시된 기타 다양한 텍스트를 딥 러닝하여 인간과 유사한 텍스트를 생성하는 인공 지능 GPT-3와 협업하여 쓴 극본으로 작업한 알렉스 베르하스트의 영상 설치 <아키비스트>와 비디오 게임 <애드 호미넴>
- 알렉스 베르하스트의 트레이드마크인 초현실적인 영상 이미지와 극본 그리고 관객과 직접 소통하는 인터랙티브 기술이 어우러져 과거, 현재, 미래를 넘나드는 비선형적 서사를 체험할 수 있다.
- 작가는 팬데믹을 맞닥뜨린 사회가 디스토피아와 유토피아적 미래관으로 양극화된 현상을 보고, 이러한 상반된 이상주의는 사실 서양 역사 속의 다양한 예술 장르에서 반복적으로 등장하는 미학적 스테레오타입에서도 발견할 수 있다고 주장한다.
- 학자 소피 베라스트의 논문 『유토피아 언바운드』(2016)를 바탕으로 시대를 불문하고 반복적으로 나타나는 네 가지 유토피아적 사상: 공동체주의(‘오아시스’), 미래주의(‘허브’), 고립주의(‘캡슐’), 쾌락주의(‘허브’)를 제시. 각 유토피아는 집단주의 또는 개인주의와 진보적 또는 보수적 미래관이 교차하는 지점이다.
- 전시된 모든 작품에 출현하는 주인공의 이름은 “변화”: “변화”는 작품에 따라 영상 속 화자인 동시에 게임을 직접 플레이하는 관객의 역할을 한다. 옛 혁명가 “변화”가 기억하고 방문하는 과거들 속에 등장인물들은 그에게 바라는 미래들을 이야기하고 있다.
- 작가는 정형화와 변주, 두 가지의 서로 상반되는 서사 기법과 시각적 제스처를 통해 사회가 변화를 요할 때 나타나는 반복적인 현상을 감각적으로 표현한다.

알렉스 베르하스트, 《이루지 못한 미래의 아카이브The Archive or Unattainable Future》

너는 이렇게 썼어:

변화는 보존의 반대가 아니라, 그걸 움직이는 심장박동이고, 변화의 그런 역할을 이해하려면 평생이 걸릴거라고.

- 알렉스 베르하스트, <아키비스트>(2022) 中

바라캇 컨템포러리는 미디어아트 부문의 최고의 영예인 아르스 일렉트로니카의 골든 니카를 수상한 영화감독 및 멀티미디어 예술가 알렉스 베르하스트(b. 1985, 벨기에)의 개인전 《이루지 못한 미래의 아카이브》를 바라캇 서울 본관에서 2022년 6월 8일부터 7월 31일까지 선보인다. 이는 2017년 같은 장소에서 그가 2인전을 개최한 이후 국내 및 아시아에서의 첫 개인전이다.

《이루지 못한 미래의 아카이브》는 베르하스트가 지난 3년간 야심차게 준비해 온 여러 공공 아카이브에서 채취한 이미지들을 애니메이션화 한 60개 채널 영상 설치 <아키비스트>(2022)와 이상적 사고에 대한 철학적 고찰을 담은 비디오게임 <애드 호미넘>(2022)을 전시한다. 유희적인 인터랙티브 공상과학 시네마 풍경으로 펼쳐진 이 다층의 장대한 서사를 엮고 있는 주인공은 “변화”이다. 정의상 상태가 바뀌는 행위나 상황을 일컫는 “변화”는 이 작품들의 줄거리를 전진시키는 구조적 힘이 아니다. 그것에는 몸체가 있으며, 시간을 여행하고 낯선 타인 그리고 옛 친구들과 담화를 나누며 진로를 탐색한다. 그러므로 전시된 작업들은 “변화”가 무엇을 수행하고 어떤 것을 의미하는지에 따라 전환하는 상호작용이라고 할 수 있다.

전시장 입구로 들어서자마자 공간 중앙에 우뚝 선 암흑의 단일체가 보인다. 그리고 그 사각 구조에는 각 면마다 15개의 조그만 화면이 꽤 엄숙하게 자리하며 조용히 움직이고 있다. 그것은 알렉스 베르하스트의 <아키비스트>이다. 이 기념비적인 프로젝트를 온화하게 병치하는 양면 원형 프린트 <전날의 섬 / 다음 날의 섬>(2022)이 전시장의 공중에서 천천히 회전하고 있다.

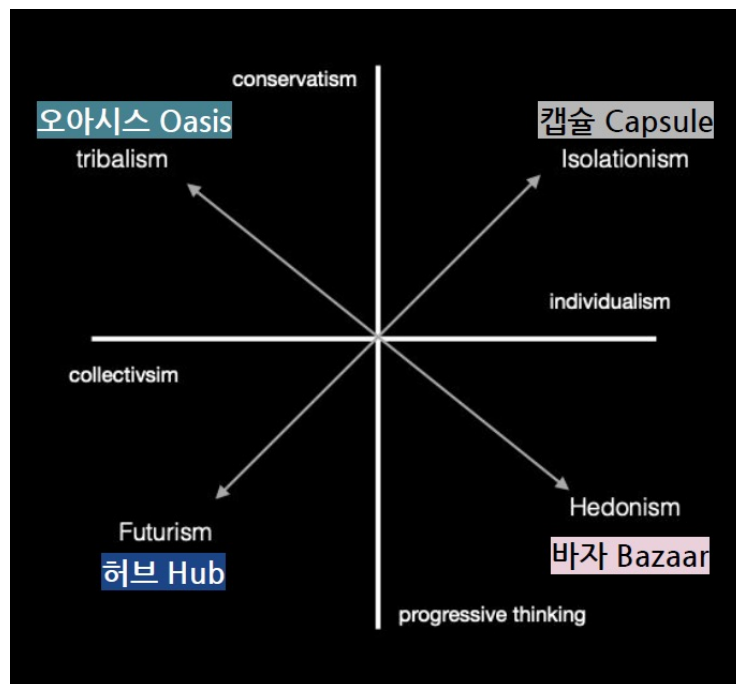
챕터당 15개 영상으로 총 네 개의 챕터: ‘오아시스’, ‘캡슐’, ‘바자’, ‘허브’로 나뉘어진 <아키비스트>에서 서술자는 기계의 목소리로 주인공 “변화”가 네 개의 유토피아: ‘오아시스’, ‘캡슐’, ‘바자’ 그리고 ‘허브’를 여행하며 보내온 편지들을 읽는다. 이 유토피아들은 알렉스 베르하스트가 이번 전시된 모든 작품에 직접적인 영감을 준 학자 소피 베라스트의 박사 논문 『Eutopia Unbound: Imagining Good Places in Narratives from 1945 to the Present(유토피아 언바운드: 1945년부터 현재까지 서술의 좋은 장소 상상하기)』(2016)에서 제시하는 네 가지 유형의 유토피아이다. 베라스트는 이 유형들이 전후의 서양 문학, 건축, 영화 등에서 나타나는 공간의 모더니즘적 공상들에 지속적으로 출현한다고 주장한다. 수많은 예술 작품 속에서 집단 혹은 개인 단위의 주체가 진보 혹은 보수적 이념을 중심으로 서사 속 ‘좋은 장소’를 상상하고 묘사한다고 한다. 예를 들어, ‘오아시스’와 ‘허브’는 각각 보수적이고 진보적인 삶의 방식을 지향하는 집단주의적 사상이다. 이 유토피아들은 동일한 순서로 공동체주의와 미래주의로 요약된다. 개인주의적 유토피아: 고립주의를 대표하는 ‘캡슐’은 보수적 관점으로 기울어져 있고, ‘바자’, 곧 쾌락주의는 일탈을 향한 진보적 경향을 보여준다. 이러한 사회관과 미학적 상상은 더 나은 미래, 즉 “변화”를 향한 근대의 문화적 고정관념이 수반한다.

<아키비스트> 내 각각의 유토피아는 구름(오아시스), 모형과 마스크(캡슐), 폭발적인 빛(바자), 망원경(허브)과 같은 상징들로 표상되어 있다. 미묘하게 움직이고 있는 이 상징들은 마치 반복되는 꿈과 같이 지속되는 연상으로 다양한

	Collective protagonist	Individual protagonist
Centripetal chronotope closed space time of sameness	oasis communitarianism	capsule isolationism
Centripetal chronotope open space time of difference	hub futurism	bazaar hedonism

소피 베라스트의 『유토피아 언바운드: 1945년부터 현재까지 서술의 좋은 장소 상상하기』(2016)에서 발췌한 ‘유토피아’를 설명하는 표.

아카이브에서 발췌한 이질적인 이미지와 그들이 속한 시간을 연결한다. 이러한 분류 방식은 지하 공간에 위치한 비디오게임 <애드 호미넴>에서도 볼 수 있다. 총 네 개의 레벨로 이루어진 게임은 각 유토피아를 색깔별로 표식한다. ‘오아시스’는 청록, ‘캡슐’은 회색, ‘바자’는 분홍, ‘허브’는 남색이다.



일인칭 시점에서 전개되는 <애드 호미넴>에서 관객 및 게임 플레이어는 고향으로 돌아가 위에 언급한 유토피아적 이념들을 가진 네 명의 옛 친구와 연인을 만나게 되는 “변화”의 역할을 하게 된다. 그리고 게임에서 만나는 등장 인물들은 캐릭터 “변화”가 미래를 위해 어떤 것을 제공해야 하는지에 대해 오묘하게 설득하며, 항상 두 가지의 상반된 선택지를 제시한다. 두 갈래의 길들 중 하나의 답만을 통해 앞으로 나아가며, 네 유토피아 중 당신, 곧 “변화”가 어디에 속해있는지 진단할 수 있다. “변화”의 귀환을 기념하기 위한 하나의 이벤트로 이어지는데, 결국 “변화”는 사실 환영받지 않고 있다는 것을 깨닫게 된다.

이렇듯이 네 유토피아의 구조적 틀은 두 작품에서 도형적인 뚜렷한 경계들로 표현되고 있다. 이러한 시각적, 서술적 제스처는 다양성과 움직임을 내포한 변화의 개념을 하나의 인물로 결정화시킨 것처럼, 다양한 선전, 특히 사회-정치적 의제를 내포한 선전에서 많은 이들에게 친숙한 전략인 일괄적 미적 코드를 반복적으로 주입하는 방식을 모방하고 있다.

한편 <아키비스트>와 <애드 호미넴>의 극본은 베르하스트가 약 670억 권의 서적, 위키피디아 및 인터넷에 게시된 기타 다양한 텍스트를 딥 러닝하여 인간과 유사한 텍스트를 생성하는 인공 지능 GPT-3와 협업하여 쓴 것이다. 극본은 때때로 반복되는 단어와 문장, 초현실적 상징에 대한 생생하고 촉각적인 묘사 그리고 대비되는 사건과 개념에 대한 환각적인 연상을 통해 유토피아적 이상을 감각적으로 구사한다. 이러한 기이한 카프카적 서술은 주위 풍경의 적나라하고 사실적인 묘사와 대조되는 등장 인물들의 초현실적으로 과장된 얼굴에 의해 고조된다. 이 미적 감각은 과거의 초기 작업부터 엿볼 수 있는 작가의 트레이드마크이다. 그리고 이는 구축된 세계들의 보다 창의적이고 유연한 탐색, 그리고 더 많은 변형과 복수적 의미를 열어줄 수 있는 접근 방식이다. 극단적인 미래관을 섬세하고 아름다운 영화적 변주로 서술함으로써 베르하스트는 유토피아의 출발점은 인간의 상상력임을 상기시키고 이상보다 더 무궁무진한 현실의 가능성을 이야기하고 있다.

실험 영화의 영역에 기반한 알렉스 베르하스트는 사회적 복잡함에서 오는 다양한 형태의 서사와 그의 전파 방식에 관심이 있다. 인터랙티브 기술을 혁신적이고 감각적으로 사용한 <Temps Mort>(2013) 시리즈와 같은 그의 과거 작업을 봤을 때 새로운 기술과 그것의 사회적 영향이 작가의 주요 관심사라고 고려할 수도 있으나, 베르하스트는 여기에 국한되지 않고 다양한 매체가 포함하고 전달할 수 있는 것, 그리고 서로 다른 시공간이 수렴하는 지점에서 계속 남아있는 것과 누락되는 것에 관심이 있다고 할 수 있다.

작가는 영화가 자아내는 총체적 시공간을 가장 정서적으로 소통하는 매체로 여기며 그것을 지속적으로 확장하는 동시에 심문한다. 소피 베라스트가 말했듯이 작가는 “서사를 보편적인 관행으로 보고, 문화적으로나 역사적으로 가변적인” 다양한 매체를 감지한다. 이상을 그리는 서사와 그의 지속되는 양식에 대한 소피 베라스트의 연구는 설치와 비디오 게임을 아우르는 알렉스 베르하스트의 《이루지 못한 미래의 아카이브》의 확장된 영화와 관련이 있다. 작가가 하나의 고유한 상수이자 주인공으로 내세운 “변화”는 개념으로써 영화 서술의 흐름에 기본이라고 할 수 있다. 또한, 그것은 이데올로기적 승리를 후세에 상기시키기 위한 단일체의 기념비들처럼, 사회정치적 선동을 위해 더욱더 강력하게 주장되는 것이기도 하다. 그러나 여기, 《이루지 못한 미래의 아카이브》에서 작가는 <전날의 섬 / 다음 날의 섬>에 묘사된 계속 순환하는 “변화”의 모습처럼, 사회정치적 의제와 그의 반복되는 형식적 표현이 이미 내재되어 있지는 않은지, 미래주의적 비전과 혼동되는 과거의 한 형태는 아닌지 질문하고 있다.

2020년 초부터 사회의 극단적인 면모를 드러내며 인류에 큰 "변화"를 가져온 팬데믹은 미래에 대해 매우 부정적이면서도 매우 긍정적인 관점들로 양극화된 집단적 이상주의였다. 베르하스트는 이번 전시를 통해 이러한 상반된 이상주의는 사실 역사 뿐만 아니라 다양한 예술 장르 속 반복적으로 등장하는 정형화된 미학적 관념이기도 하며, 그것이 이미 우리의 무의식을 지배하고 있지는 않은지 반문한다. 또한, 그의 과거 작품에서도 꾸준히 다루었듯, 영원한 고전과 최신 기술을 넘나드는 서사의 방식에 대한 연구는 우리가 변화를 어떻게 받아들이는지, 그리고 그 변화가 촉발시키는 미래에 대한 상상은 과연 미래적인 것인지, 직선적 시간에 고정될 수 없는 순환적이고 복합적인 흐름을 제시한다.

전시개요

1. 전시기간

- 2022년 6월 8일 (수) - 2022년 7월 31일 (일)
- 10시 - 18시 매주 월요일 휴관

2. 전시 장소

- 바라캇 서울 본관 (서울시 종로구 삼청로 58-4)

3. 예약 및 문의

- info@barakat.kr
- 02) 730-1948
- 다운로드 (이미지) | 웹하드 아이디 barakatseoul | 비밀번호 1234
- 입장 무료 | 월요일 휴관 | 02 730 1948

1. 작가소개

알렉스 베르하스트 (Alex Verhaest)



알렉스 베르하스트(b. 1985, 브뤼셀)는 영상을 주요 매체로 하는 동시대 멀티미디어 예술가이다. 최신 테크놀로지를 이용해 예술 작품의 서사적 가능성을 탐구하는 베르하스트의 작품 세계는 언어의 본질과 한계, 그리고 이를 둘러싼 사회적 관습에 집중한다. 언어와 이야기에 대한 분석에 기반을 둔 그의 작업은 동시대의 이야기를 전달하는 방식이 가지는 잠재력을 실험하고, 인간과 기계의 공생 관계를 예술적으로 사유한다. 알렉스 베르하스트가 새롭게 분석하거나 서술한 이야기들은 사진과 회화, 영화의 경계를 부유하는 인터랙티브 영상으로 선보여진다. 고전 회화의 구성과 효과를 연상시키는 그의 과거 작업에서 작가는 영상의 근본적인 메커니즘과 함께 예술이 죽음을 다뤄온 방식에 대해 진지하게 고찰한다. 특히, 이번에 선보이는 전시에서 베르하스트의 서사 방식에 대한 연구는 유토피아에 대한 환상이 과연 정말 ‘미래적인’ 것인지 질문하면서 역사적으로 반복되는 미래와 변화에 대한 미학적, 문화적 고정관념을 돌아본다.

현재 벨기에 브뤼셀과 네덜란드 암스테르담을 오가며 활동 중인 알렉스 베르하스트는 안트워프의 성 루카스 예술 아카데미에서 사진을 전공했다. 베를린의 HKW(2016), 카를스루에의 ZKM(2015) 등의 주요 기관에서 전시를 선보인 알렉스 베르하스트는 상파울루의 전자 언어 국제 축제, 켄트의 신기술 예술상, 일본의 문화청 미디어 예술제 신인상, 오스트리아의 아르스 엘렉트로니카 골든 니카상 등을 수상한 바 있다.

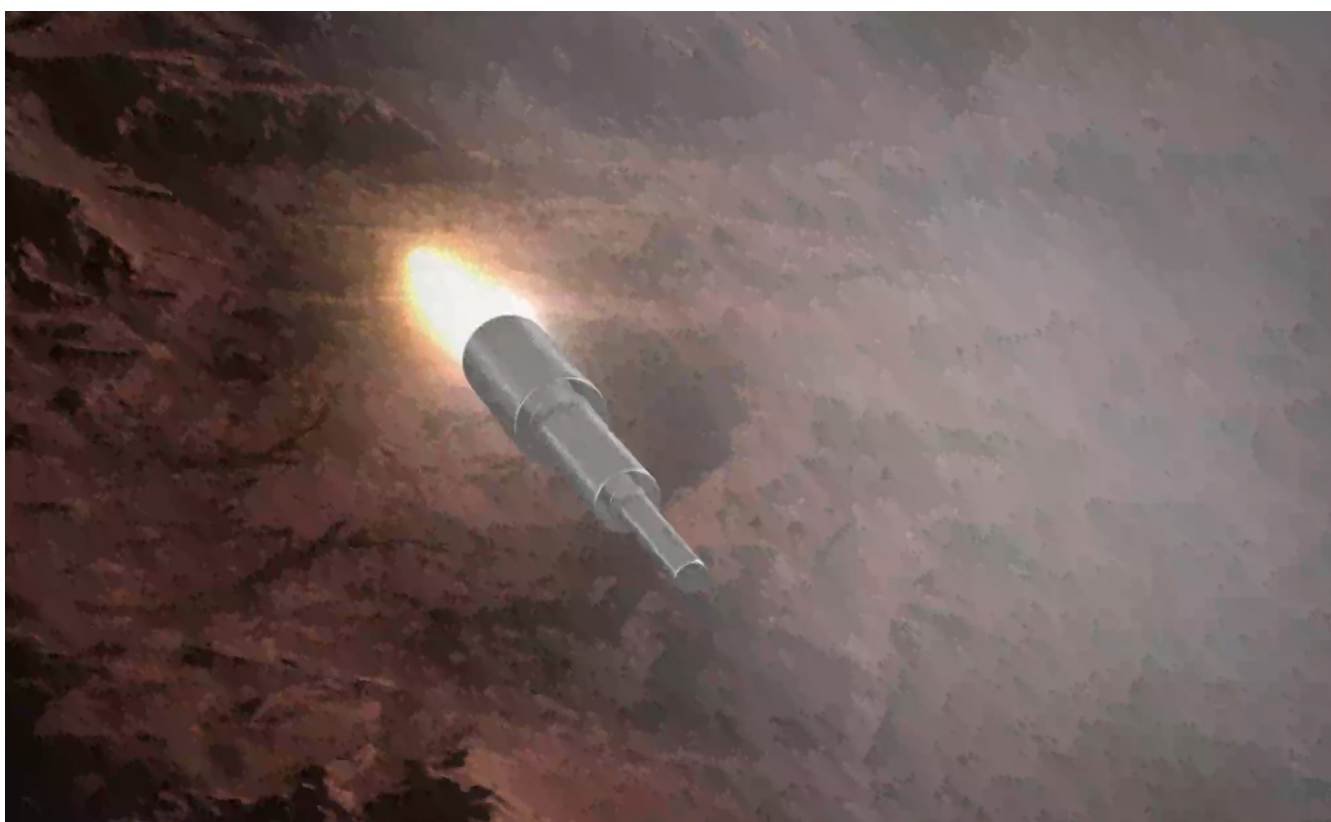
2. 주요 작품 이미지



알렉스 베르하스트, <아키비스트 (캡슐)>, 인터랙티브 60채널 루프 영상 설치,
폐쇄회로에 HTML, 2022 (스틸 이미지)



알렉스 베르하스트, <아키비스트 (오아시스)>, 인터랙티브 60채널 루프 영상 설치,
폐쇄회로에 HTML, 2022 (스틸 이미지)



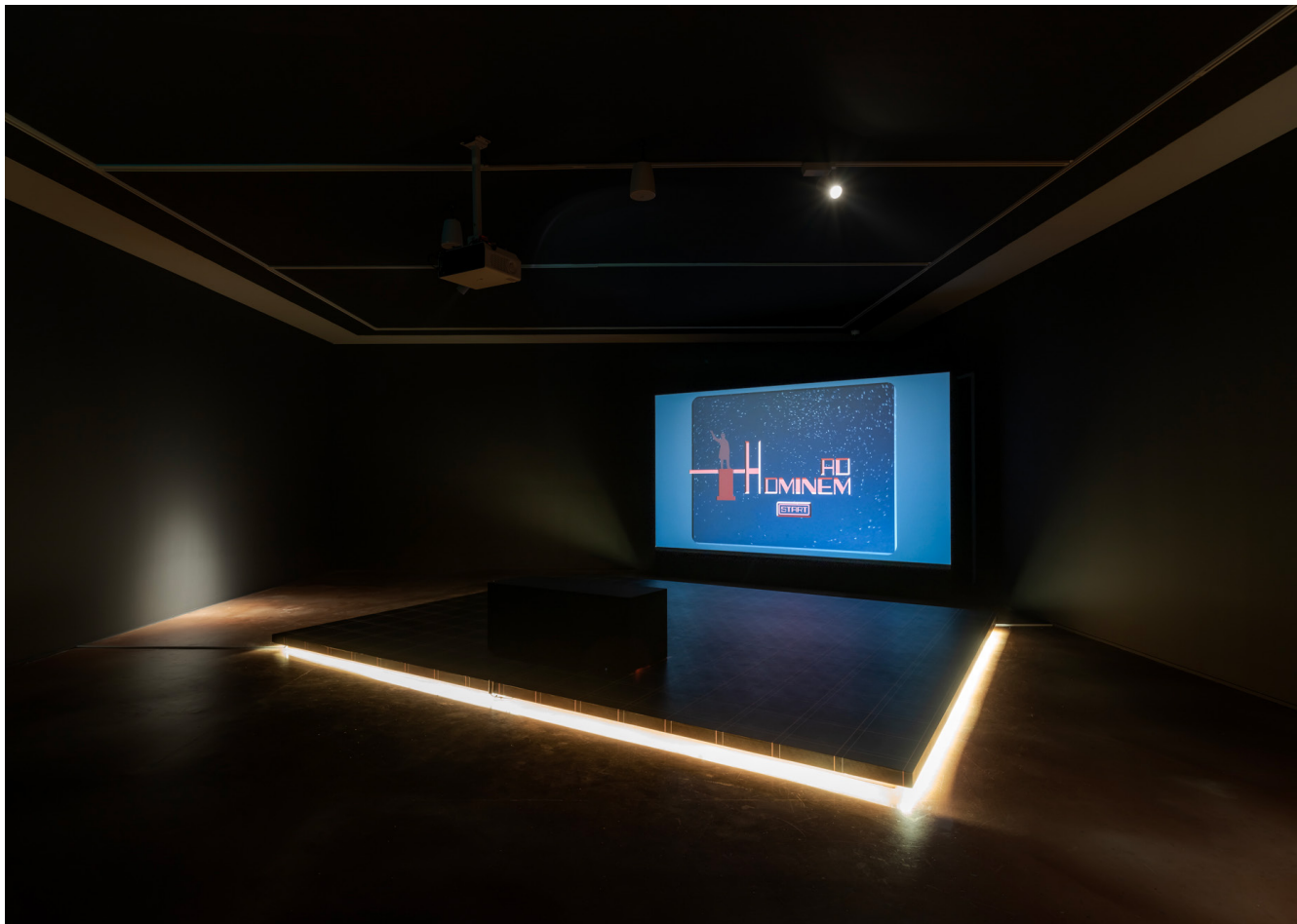
알렉스 베르하스트, <아키비스트 (허브)>, 인터랙티브 60채널 루프 영상 설치, 폐쇄회로에 HTML, 2022 (스틸 이미지)



알렉스 베르하스트, <아키비스트 (바자)>, 인터랙티브 60채널 루프 영상 설치, 폐쇄회로에 HTML, 2022 (스틸 이미지)



알렉스 베르하스트, <전날의 섬 / 다음 날의 섬>, 펠트에 실크스크린 프린트, 2022



알렉스 베르하스트, <애드 호미넴>, 비디오 게임, 폐쇄회로에 HTML, 2022 (스틸 이미지)

3. 전시전경



《이루지 못한 미래의 아카이브》 전시 전경, 바라캇 컨템포러리, 2022



《이루지 못한 미래의 아카이브》 전시 전경, 바라캇 컨템포러리, 2022



《이루지 못한 미래의 아카이브》 전시 전경, 바라캇 컨템포러리, 2022



《이루지 못한 미래의 아카이브》 전시 전경, 바라캇 컨템포러리, 2022

PRESS RELEASE

Alex Verhaest: *The Archive of Unattained Future*

Alex Verhaest

The Archive of Unattained Future

June 8 - July 31, 2022

- *The Archive of Unattained Futures* is the first solo exhibition in Korea and Asia at large of the Belgian-born filmmaker and multimedia artist Alex Verhaest, the winner of the prestigious Golden Nica Ars Electronica.
- *The Archive of Unattained Futures* is a ludic cinematic space, an interactive science fiction film, consisted of two ambitious projects the artist has been working on for the past three years: *The Archivist* (2022), a 60-channel interactive video installation in which archival images from various public domains are transformed and composited, and *Ad Hominem* (2022), a video game, which philosophically interrogates utopian thinking.
- The pandemic, since early 2020, has revealed the extremely polarized collective idealisms either extremely negative or positive about the future, and Verhaest posits that these oppositional ideologies not only repeat continuously throughout history but also perpetuate as aesthetical stereotypes in various genres of arts.
- Verhaest proposes four utopian ideals: communitarianism (the Oasis), futurism (the Hub), isolationism (the Capsule), and hedonism (the Hub) that constantly reappear in various art forms with modernist visions of a changed future. Each utopia is the point of intersection between either individualism or collectivism with progressive or conservative views of the future.
- The protagonist interweaving all the exhibited works is “Change”: Change, the old revolutionary, becomes the narrator and the game player depending on the work. Other characters who belong to the past Change visits and remembers talk of the futures they want from Change.
- Verhaest deploys two oppositional narrative techniques and visual gestures of stereotypization and variation to sensibly mimic the recurring aesthetic codes when society requires change.
- Alex Verhaest’s artistic trademark: the surreal aesthetics of the moving image and script accompanied by interactive technology provide an experience of a non-linear narrative that crosses the past, present, and future.
- The script of the interactive video installation the *Archivist* and the videogame *Ad Hominem* was written by the artist in collaboration with GPT-3, an artificial intelligence that uses deep learning based on 67 billion books, wikipedia’s, and other various texts published on the internet to produce human-like texts.
- *The Archivist*, a 60-channel interactive video installation in which archival images from various public domains are transformed and composited, captures the repetitive, past images of the future.
- *In Ad Hominem* (2022), a video game, which philosophically interrogates utopian thinking, the viewer plays the role of “Change” and experiences the cinema expanded as a game, and a game expanded via the filmic language.

Alex Verhaest: *The Archive of Unattained Future*

You wrote me:

I will have spent my life trying to understand the function of change, which is not the opposite of conservation, but rather its heartbeat.

– From Alex Verhaest, *The Archivist* (2022)

Barakat Contemporary is proud to present the *Archive of Unattained Futures*, the solo exhibition of Alex Verhaest (b. 1985, Belgium) from June 8th to July 31st, 2022 at the Barakat Seoul location. It is Verhaest's first solo exhibition in Korea and Asia at large, after her two-person exhibition in the same location in 2017.

The Archive of Unattained Futures displays ambitious new works developed by the artist for the past three years: *The Archivist* (2022), a 60-channel interactive video installation in which archival images from various public domains are transformed and composited, and *Ad Hominem* (2022), a video game, which philosophically interrogates utopian thinking. The works together elaborate a ludic cinematic space, an interactive science fiction film. Interweaving the multilayered epic is Change, the protagonist of the story. Here, Change, which by definition is the act or the instance of difference in states, is not the overarching force that advances the plot. There is a human body to it, the one that travels across time and converses with strangers and old friends. All the works are interactions with and depictions of Change, shifting according to what Change does and represents.

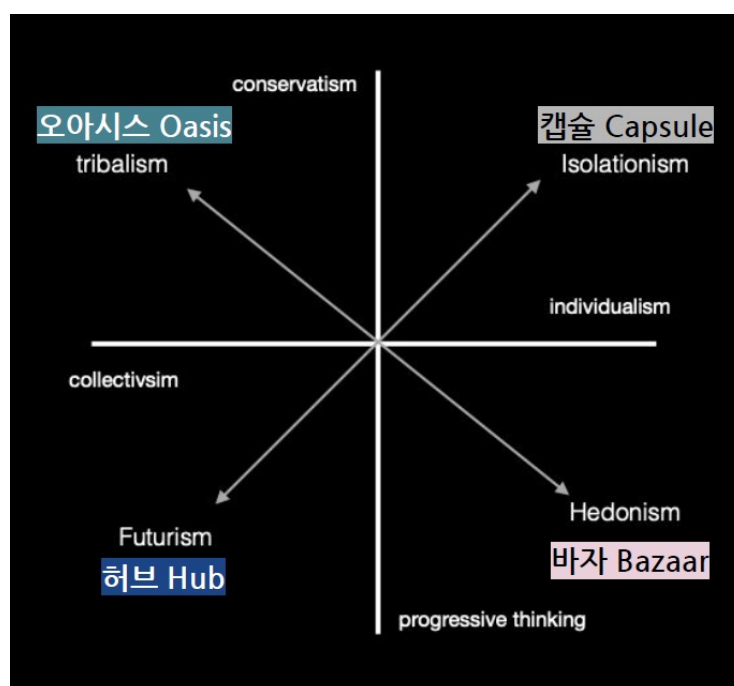
As one enters the gallery, one is confronted with a dark monolith erected in the middle of the space. On the quadrilateral structure, fifteen small screens on each side are quietly and quite solemnly animated. The monolith is Alex Verhaest's *Archivist*. And delicately accompanying the monumental project is a double-sided tondo: *the Island of the Day Before / the Island of the Day After* (2022), slowly rotating in mid-space.

In *the Archivist*, which comprises four chapters: the Oasis, Capsule, Bazaar, and Hub, with fifteen videos per chapter, the narrator reads in a mechanical voice the letters written by Change about their journey to the four utopias in the names of the chapters mentioned above. These utopias reference the four types of utopias theorized by scholar Sofie Verraest's doctoral dissertation *Eutopia Unbound: Imagining Good Places in Narratives from 1945 to the Present* (2016), which directly inspired Verhaest's entire series in the exhibition. In this study, Verraest claims that these utopia types incessantly appear in the modernist imaginations of places in post-war Western literature, architecture, films, etc. Centered around either collective or individual protagonists with either progressive or conservative ideologies imagine and depict 'good places' in the narratives of various art forms. For example, the Oasis and the Hub are led by collective protagonists inclining towards conservative and progressive ways of life respectively. They can be summarized as communitarianism and futurism in the same order. The utopias with individual protagonists: the Capsule, representing isolationism, leans towards a conservative view and the Bazaar, hedonism, denotes a progressive tendency towards divergence. These visions are further characterized by culturally stereotypical imaginations of modernity towards a better future, towards change.

	<i>Collective protagonist</i>	<i>Individual protagonist</i>
<i>Centripetal chronotope</i> closed space time of sameness	oasis communitarianism	capsule isolationism
<i>Centripetal chronotope</i> open space time of difference	hub futurism	bazaar hedonism

A chart explaining the utopias from Sofie Verraest's *Eutopia Unbound: Imagining Good Places in Narratives from 1945 to the Present* (2016)

Each utopia in the *Archivist* is emblemized by an animated symbol: clouds in Oasis, explosions of light in Bazaar, models and masks in Capsule, and telescopes in Hub. The gently moving emblems are like a recurring dream, an association that persists, connecting together the heterogeneous archival images and the time periods they belong to. The classification can also be seen in *Ad Hominem*, where the four levels of the game, again representing the four utopias, are color-coded. Oasis is illustrated by blue-green, Capsule in gray, Bazaar in pink, and Hub in navy.



In the first-person narrative *Ad Hominem*, the viewer and/or the game player plays the role of Change who returns to their hometown and meets old friends and lovers with the aforementioned utopian ideologies. As the game progresses the characters attempt to persuade in what Change should bring into the future, and always proposes two oppositional options. The game moves forward by selecting only one answer from the bifurcating paths. Eventually leading to an “event” planned in celebration of Change’s return, Change ultimately realizes that they are not really welcome.

As shown above, the frameworks of the four utopias are expressed in a diagrammatic manner with clear boundaries in both the *Archivist* and *Ad Hominem*. These visual and narrative gestures of the artist mimic the repetitive

injection of aesthetic codes and ideals, a familiar tactic to many in various campaigns, especially the ones with socio-political agenda.

On the other hand, the script for both the *Archivist* and *Ad Hominem* is written by Verhaest in collaboration with GPT-3, an artificial intelligence that uses deep learning based on 67 billion books, wikipedia's, and other various texts published on the internet to produce human-like texts. The text poetically connotes each utopian ideal with at times repeating words and sentences, vivid and tactile portrayal of the surreal symbols, and dreamlike associations of disparate events. Such uncanny Kafkaesque narration is heightened by the surreal exaggeration of the characters' faces, contrasted against the stark, realistic depiction of the surrounding environment. The aesthetics can be considered the trademark of the artist, visible from early on in her past works. And it is an approach that opens up for more creative and malleable navigation of constructed worlds, and for further variations and plural meanings. By interpreting the extreme views of the future in a delicate and beautiful cinematic language of variation, Verhaest reminds us that the departure point of utopia is the human imagination, and communicates the infinite possibilities that reality rather than the ideal can provide.

Grounded in the domain of experimental film, Alex Verhaest has been invested in diverse forms of narratives and how they are propagated and informed by relevant social intricacies. One may primarily consider the new technology and its social impact as one of the artist's main concerns from her innovative usage of interactive technologies in the past works such as the *Temps Mort* (2013) series; however, more so than the fascination with the novelty, Verhaest zooms in on what the various media are capable of containing and conveying, and what continues to live on and what gets left out in the convergence of different spaces and temporalities.

Deeming the cinematic space as one of the most communicatively affective media, the artist uses it as a container, which can be continuously expanded and interrogated. As Sofie Verraest put it, "[s]eeing narrative as a universal practice," the artist detects different media that are "culturally and historically variable." Sofie Verraest's thesis on the pattern of narratives was pertinent to this particular case of Alex Verhaest's expanded cinema that span an installation and a videogame. Change, which Verhaest imposes as a singular constant, is functionally innate to any narrative, and it is also often instigated particularly for a socio-political scheme, just like the monolith to mark an ideological victory reminding the generations to come. But here in the *Archive of Unattained Futures*, just like the rotating portrait of Change depicted in the *Island of the Day Before / the Island of the Day After*, Verhaest is questioning if the socio-political agenda and its formal manifestations have already become innate, and that it is a past form that one confuses with a futurist vision.

The pandemic, which stirred up an indisputable "change" in humanity since early 2020, had unlocked yet again the extreme aspects of society, that are polarized collective idealisms either extremely negative or positive about the future. Through this exhibition, Verhaest posits that these oppositional ideologies not only repeat continuously throughout history but also perpetuate as aesthetical stereotypes in various genres of arts, and questions if these have not already dominated our subconscious. Moreover, in line with the artist's ongoing investigation of methodologies and forms of narratives, traversing timeless classics and new technologies, Verhaest reviews how we accept change, and if the imagination of the future triggered by change is actually futuristic, via a cyclical and complex flow of time that cannot be affixed in linear temporality.

1. About the Artist

Alex Verhaest (b. 1985, Brussels)



Alex Verhaest (b. 1985, Brussels), is a contemporary multimedia artist primarily working in the medium of video. Verhaest's largest body of work, which explores the narrative possibilities of art using state of the art technology, focuses on the nature of language and its limitations as well as the social conventions surrounding it. Verhaest's work, based around the analysis of language and narratives, explores the potential of ways to communicate contemporary narratives and contemplates artistically the coexistent relationship of humans and machines formed through the combination of technology. Narratives newly analyzed or depicted by Verhaest are presented as interactive images that float in the boundaries between photography, painting, and film. Her work, which recalls the composition and visual effects of classical painting, presupposes serious considerations on the way art has dealt with death, along with the fundamental mechanisms of film.

Alex Verhaest currently works between Brussels, Belgium and Amsterdam, the Netherlands and studied photography at the St. Lucas School of Arts, Antwerp. Verhaest has exhibited at such major institutions as Haus der Kulturen der Welt, Berlin (2016) and ZKM Karlsruhe (2015) and is the recipient of awards including those from the Electronic Language International Festival in São Paulo, Brazil, the Ghent New Technological Art Award, the New Face award at Japan Media Arts Festival, and the Golden Nica from Ars Electronica.

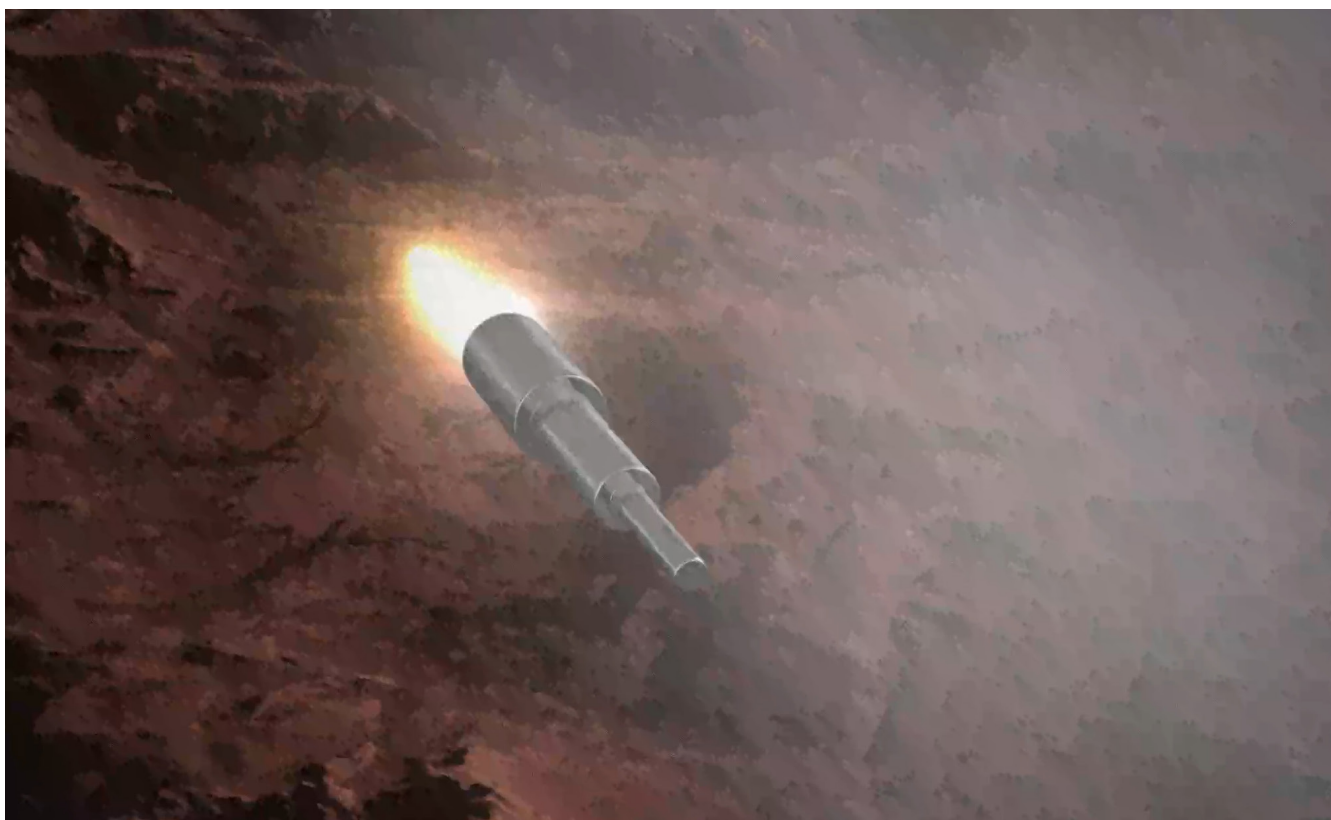
2. Main Works



Alex Verhaest, *Archivist (Capsule)*, still image, interactive 60-channel video loop, HTML on closed-circuit, 2022



Alex Verhaest, *Archivist (Oasis)*, still image, interactive 60-channel video loop, HTML on closed-circuit, 2022



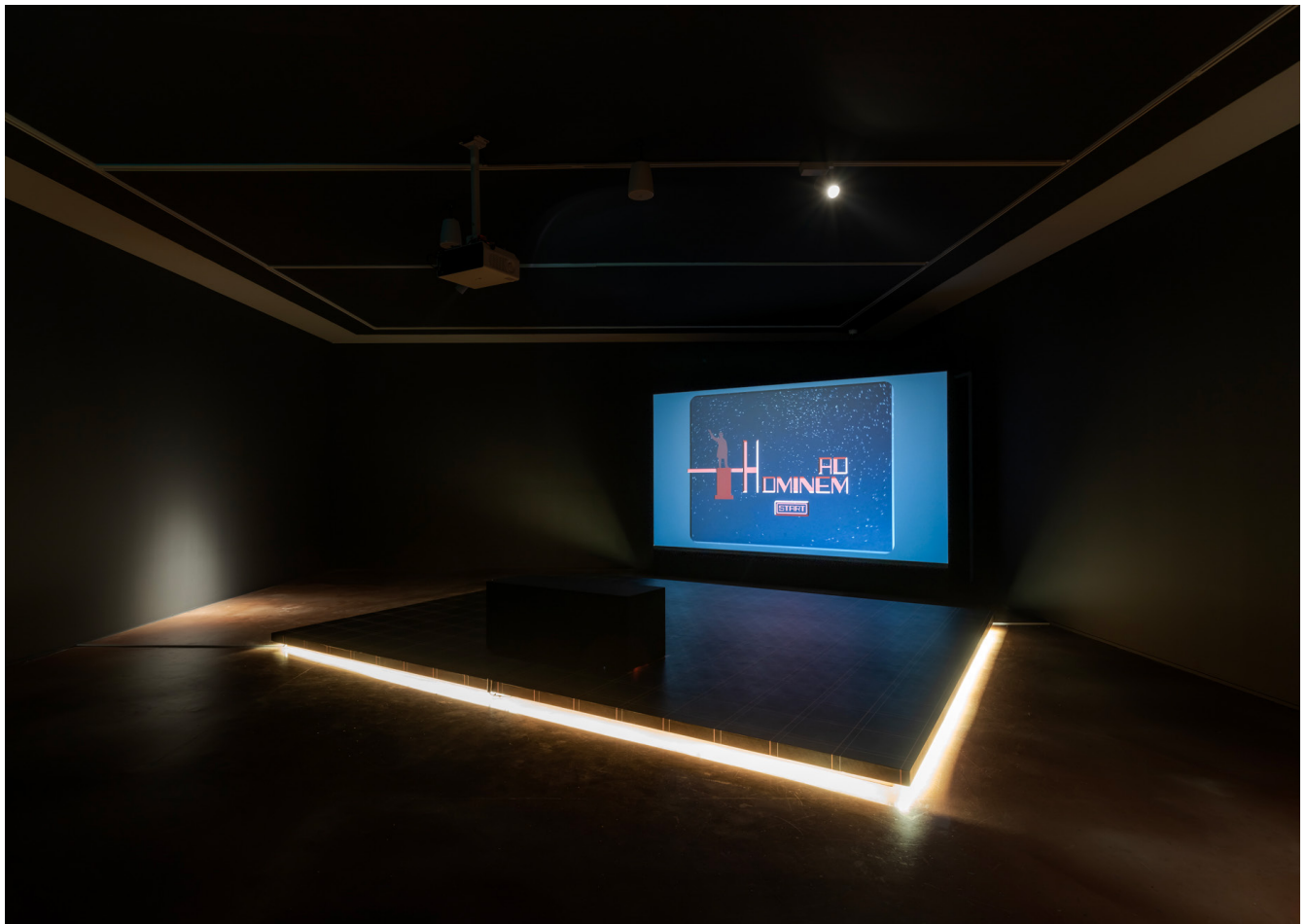
Alex Verhaest, *Archivist (Hub)*, still image, interactive 60-channel video loop, HTML on closed-circuit, 2022



Alex Verhaest, *Archivist (Bazaar)*, still image, interactive 60-channel video loop, HTML on closed-circuit, 2022



Alex Verhaest, *Island of the day before / Island of the day after*, Silkscreen print on felt, 2022



Alex Verhaest, *Ad Hominem*, Video game, HTML on closed-circuit, 2022

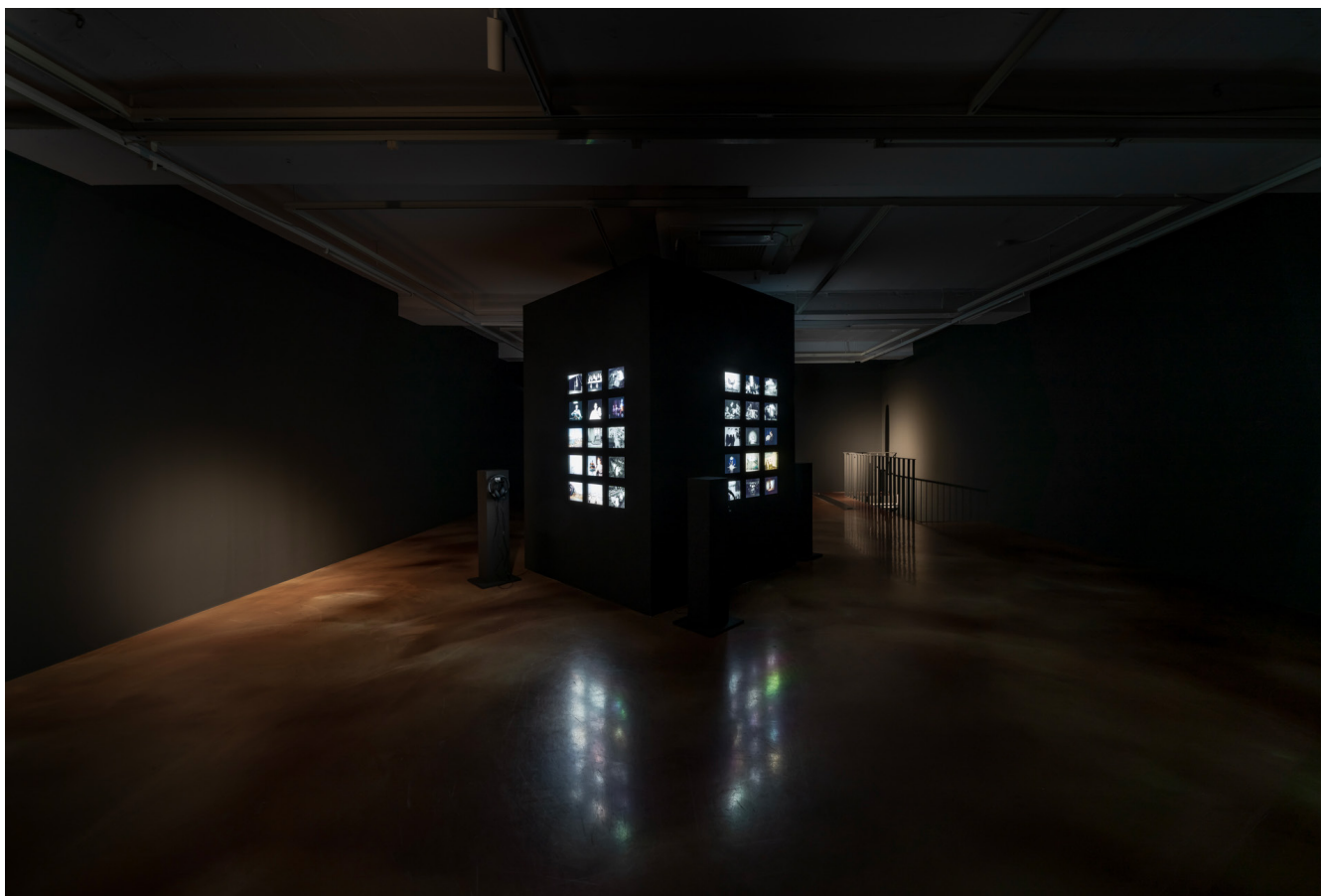
3. Installation



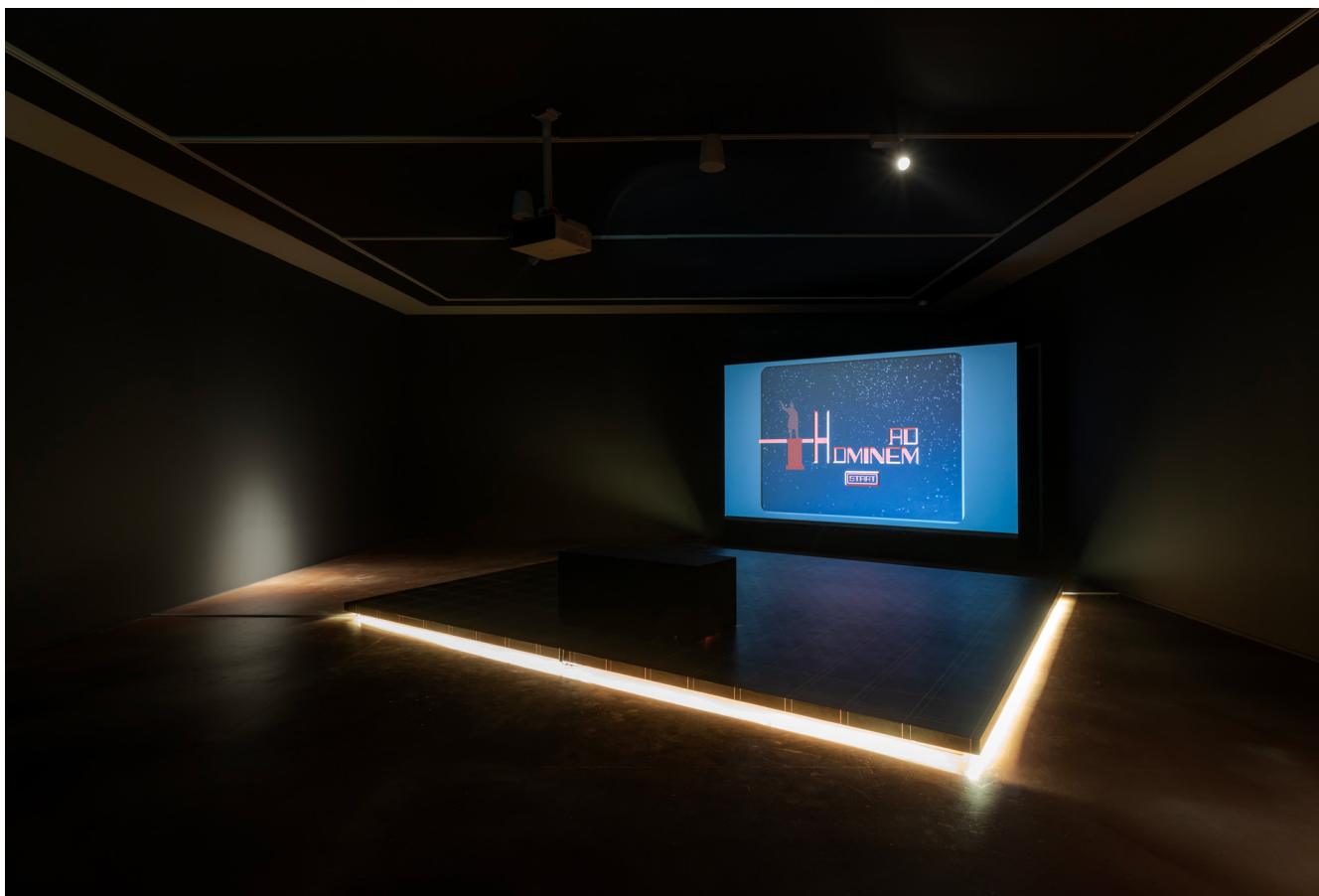
《The Archive of Unattained Future》Installation view, Barakat Contemporary, 2022



《The Archive of Unattained Future》 Installation view, Barakat Contemporary, 2022



《The Archive of Unattained Future》 Installation view, Barakat Contemporary, 2022



《The Archive of Unattained Future》 Installation view, Barakat Contemporary, 2022